

## ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ ЛІДЕРСЬКОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ФАХІВЦЯ

---

Стаття посвящена методу сторителлінга. Рассмотрено для чего и как применяют в общении, как используют его студенты инженерных специальностей. А также исследованию того какие истории читают студенты в социальных сетях и какие истории на них влияют.

*Ключевые слова: нарративная практика, сторителлинг, самопрезентация, формальное и неформальное общение, коммуникативная компетентность, студенты инженерных специальностей.*

Стаття надійшла до редакційної колегії 23.09.2016

**УДК 159.9**

*Гащенко О.О., Попова Г.В.  
м. Харків, Україна*

### ТРАНСФОРМАЦІЙНА ГРА ЯК МЕТОД ВПЛИВУ НА ЦІННІСНУ СФЕРУ ОСОБИСТОСТІ

**Актуальність проблеми.** У сучасних умовах значно розширилися можливості професійно орієнтованої взаємодії викладача та студента, завдяки новим формам організації навчальної діяльності – використанню інтерактивних методів навчання у ВУЗі таких, як ділові ігри, тренінги, кейс-стаді, дискусії тощо. Для них притаманна постійна взаємодія, учасники якої знаходяться в режимі безперервного діалогу, бесіди. Ці заходи орієнтовані на взаємовідносини студентів як з викладачами, так і один з одним, так і з предметною областю. Причому домінуючу позицію можуть та повинні займати саме студенти, роль викладача зводиться до спрямування їх роботи на досягнення основних цілей ігрового заняття. Результати багатьох досліджень підтвердили, що використання інтерактивних методів є дуже ефективним шляхом навчання, який сприятиме оптимальному засвоєнню нового і закріпленню старого матеріалу. Якщо студенти стають суб'єктами навчального процесу, вони можуть легше розуміти і запам'ятовувати те, що вчать. [1].

Розвиваюча функція гри є дуже актуальною для Вузів, де відбувається не тільки навчання, але і розвиток особистості студента. Можемо констатувати, що ігри, що пов'язані з навчанням, вже поступово

## ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ ЛІДЕРСЬКОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ФАХІВЦЯ

---

зайняли своє місце в навчальному процесі Вузів. Але ігри розвивальні, що впливають на усвідомлення важливих особистісних проявів, паттернів щодо прийняття рішень і т.п., ще не є розповсюдженими, а тільки з'являються на педагогічному горизонті. Такими є трансформаційні ігри.

**Мета статті** – проаналізувати можливості трансформаційної гри як інтерактивного методу навчання та розвитку у Вузі.

### **Обзор науково-практичних підходів до проблеми.**

Трансформаційні гри (ТІ) є настільними психологічними іграми. Одна з перших широко відомих ТІ - настільна гра, яка була розроблена в духовній громаді Фіндхорн в Північній Шотландії. Вона бере свій початок з ігор буддистських ченців, в яких вони символічно рухалися по життєвому шляху у вигляді мандали від страждань до просвітління. У громаді Фіндхорн цю гру пристосували до умов західних жителів і тепер люди з різних країн світу отримали можливість трансформувати свою свідомість, щоб прийти до наміченої мети. Гра символічно відображає можливості особистості в різних життєвих ситуаціях. [2]

На даному етапі в сучасному суспільстві ТІ набули поширення. З'явилося безліч модифікацій ТІ, наприклад: пов'язаних з бізнесом ("Cash Flow» -грошовий потік, коучингова гра «Ціль»), самовизначенням («Шлях до Мрії») і самопізнанням («7 печаток», «Ліла», «Код Крайона» та інш.), про відносини між чоловіком і жінкою (CALIX), конструктор відносин і багато інших. В Одесі виникла Всеукраїнська Національна Асоціація психологічних і трансформаційних ігор. [3]

За нашим досвідом доволі ефективною є ТІ, що моделює для студента його професійне майбутнє та сприяє кар'єрному самовизначенню. Проблема майбутньої кар'єри є важливою для студентів останнього курсу навчання. Чим раніше, адекватніше молода людина орієнтується в питаннях побудови свого професійного життя, тим ефективніше його подальша професійна діяльність. Ми запропонували гру «Ікігай» (призначення), що включає аналіз компетенцій студента, його життєвих вмінь щодо практичної орієнтації в цілях відносно професійного життя, побудови можливої кар'єри та життя в цілому. [3]

**Виклад основного матеріалу.** Разом з Поповой Г.В. та Штученко І.Є. ми брали участь у розробці трансформаційної гри. Метою гри є те, що кожен учасник повинен поміркувати для себе, що він готовий віддати заради кар'єри, чого він дійсно хоче мати в своєму житті. [4]

Учасникам надається 30 балів і картки з висловлюваннями щодо категорій: «Здоров'я і молодість», «Совість», «Талант і творчість», «Друзі»,

«Особисте життя», «Діти». Гра починається з того, що кожен учасник кидає кубик, але рухатися він почне лише тоді, коли на кубику випаде не менше «5». Якщо гравець встає на «Шанс», він витягає картку, на якій йому дається одна з кар'єр, він може скористатися шансом чи ні, але при цьому якщо він бере цей шанс, то він повинен розплатитися декількома балами зі своїх категорій. Також учасникам надається можливість поборотися за цей «Шанс» вступивши в «Дуель» - вона полягає в тому, що кожен з учасників на листку паперу пише певну кількість балів, яку він готовий віддати зі своїх категорій, потім одночасно показуючи то кількість балів, яку написали, виграє той, хто віддав більше балів. Також в грі присутні «послання світу» - картки з «Висловлюваннями відомих людей», які варто прочитати, подумати над ними і спробувати пояснити як їх розумієш. Протягом гри надається можливість набрати бонусні бали, ставши на певну позицію та отримавши відповідну картку.

Після гри зі студентами були проведенні бесіди і ми проаналізували їх. Було виділено декілька категорій відповідей:

1. Баланс особистого і професійного – співвідношення енергії на сім'ю, особисті та професійні особливості життя. Були студенти, які зрозуміли, що не будуть надто ризикувати і вибирали, що важливіше все таки сім'я або індивідуальні особливості. Також були студенти, які готові були ризикувати всім аби досягти бажаного результату в професії.

2. Стратегії досягнення – пов'язані з принципами, диференціювання ситуації на допустимі і не допустимі. Був широкий спектр різних ситуацій, студенти обирали для себе стратегії, яким хотіли б слідувати для досягнення бажаного. Деякі з них усвідомлювали, що не готові в тих чи інших ситуаціях йти на ризик або чинити так чи інакше, але були і ті, які були готові "переступити через все і всіх" для своєї професії.

3. Група людей, які боялися ризикувати і в результаті не отримали будь-яких вигадів.

**Висновок.** Граючи в ТІ, студент може побачити з боку свої стереотипи, усвідомити свої обмежувальні переконання, уявно зустрітися з тими перешкодами, які гальмують його в досягненні мети. Але за рахунок можливості погляду з боку, а також інструментарію гри та фасилітації ведучого (викладача) учасники гри часто можуть усвідомити та уявити, як подолати ті перешкоди, які в житті здавалися абсолютно нездоланими. Гра – це відображення реальності, моделювання проживання різних життєвих ситуацій. Проживши блоки в грі, можна бути готовим подолати їх в житті, так як гра – це настройка підсвідомості.

**У перспективі подальших досліджень** - можливість проведення кількісного аналізу результатів та подальше дослідження психологічних модифікацій проведення цієї гри.

**Список використаної літератури:** 1.Бех І.Д. Виховання особистості: у 2 кн. Кн.2. Особистісно орієнтований підхід: науково-практичні засади. – К.: Либідь, 2003. – 344 с. 2. *Вербицкий А.А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. - М.: Высшая школа, 1991. - 204 с. 3.Геллер Е. Трансформационные игры сегодня. Режим эл. доступа: <http://sigmagames.eu/articles/33-articles/457-sigmatgames-geller-transform-igri.html> 4. *Попова Г.В. та Штученко І.Є.* Застосування трансформаційних ігор для кар'єрного самовизначення у студентів вузів. // Бочаровські читання / Матеріали науково-практичної конференції, присвяченої пам'яті професора С.П. Бочарової, 18 березня 2016 року. – Харків: Харківський національний університет внутрішніх справ, 2016. – С. 135-138.

**Bibliography (transliterated):** 1.*Bekh I.D.* Vychovannya osobystosti: u 2 kn. Kn 2. Osobystisno oriyentovanyu pidkhdid: naukovo – praktychni zasady. – K. : lybid, 2003. – 344s. 2.*Verbitskiy A.A.* Aktivnoye obuchyenie v vysshhey shkole : kontekstyy podkhdod – M. : Vysshayay shkola, 1991. – 204s. 3. *Geller E.* Transformatsyonnyey igry segodnyay. Ryezhyim el. Dostupa : <http://sigmagames.eu/articles/33-articles/457-sigmatgames-geller-transform-igri.html> 4. *Popova G. V. Ta Shtuchenko I. E.* Zastosuvannya transformatsiynykh ihor dlya kar'yernoho samovyznachennya u studentiv vuziv.// Bocharovsk'ki chytannya/Materialy naukovo – praktychnoyi konferentsiyi, prysvyachenayi pam'yati profesora S.P. Bocharovoyi, 18 bereznaya 2016 roku. – Kharkiv : Kharkivs'kyu natsional'nyy universytet vnutrishnikh spav, 2016. – s. 136-138

Гашенко О.О., Попова Г.В.

#### ТРАНСФОРМАЦІЙНА ГРА ЯК МЕТОД ВПЛИВУ НА ЦІННІСНУ СФЕРУ ОСОБИСТОСТІ.

Стаття присвячена : функціям інтерактивних форм навчання у Вузі. Розглядаються можливості трансформаційної гри, що сприяють розвитку особистості студента та усвідомленню ним професійного майбутнього, його кар'єрного самовизначенню.

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ ЛІДЕРСЬКОГО ПОТЕНЦІАЛУ  
ОСОБИСТОСТІ МАЙБУТНЬОГО ФАХІВЦЯ

---

*Ключові слова: інтерактивні методи навчання, трансформаційна гра, кар'єрне самовизначення студентів.*

Gashenko O. Popova G.

TRANSFORMATIONAL GAME AS A METHOOL OF INFLUENCE  
ON THE AXIOLOGIKAL SPHERE OF PERSONOLITY.

The article is: function of interactive learning at the university. In particular transformational game contribute to the development of the personality students and professional awareness of his future career self-determination.

*Keywords: interactive teaching methods, transformational game, students' career self-determination.*

Гашенко Е.А., Попова Г.В.

ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА КАК МЕТОД ВОЗДЕЙСТВИЯ  
НА ЦЕННОСТНУЮ СФЕРУ ЛИЧНОСТИ.

Статья посвящена: функциям интерактивных форм обучения в Вузе. Рассматриваются возможности трансформационных игр, которые способствуют развитию личности студента, осознанию им профессионального будущего, его карьерному самоопределению.

*Ключевые слова: интерактивные методы обучения, трансформационная игра, карьерное самоопределение студентов.*

Стаття надійшла до редакційної колегії 23.09.2016

УДК159

Квасник О.В., Писаренко В.  
м. Харків, Україна

**ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ ТА  
ЗАДОВОЛЕНOSTІ У МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ-ЛІДЕРІВ В  
ЗВ'ЯЗКУ З ОСОБЛИВОСТЯМИ КРИЗОВОГО ПЕРІОДУ**